

**La comedia (sobre)humana: Grant Morrison y *Multiversity***

Amadeo Gandolfo. UBA/CONICET

E-mail: [snark84@gmail.com](mailto:snark84@gmail.com)

**1. La crítica**

*... el análisis del discurso no es ni puede ser “interno”, porque ni siquiera podemos identificar lo que hay que describir en una superficie discursiva, sin tener hipótesis sobre las condiciones productivas.*

(Eliseo Verón, “El sentido como producción discursiva”, 1993, 127)

Este trabajo trata sobre la más reciente obra perteneciente al género superheróico producida por el escocés Grant Morrison, *Multiversity*. Asimismo, la misma pertenece al sub-modalidad narrativa del “evento” y el “crossover”, grandes entrecruzamientos entre todos (o muchos) de los personajes que habitan en un universo superheróico compartido, generalmente el universo DC (Superman, Batman, WonderWoman) o Marvel (IronMan, Capitán América, X-Men). Esto presenta la pregunta de cómo esta obra puntual se intersecta con la obra de Morrison y, también, con la historia del género narrativo al que pertenece y del formato evento.<sup>1</sup>

*Multiversity* fue publicada entre 2014 y 2015, un momento en el cual la obra de Morrison se encontraba fuertemente cuestionada. Hay varias etapas previas en su carrera<sup>2</sup> pero aquí me importan dos. Primero, de 1996 hasta su retorno a DC en el 2005 se extiende un largo período en el cual Morrison se erige como adalid del optimismo y la creación exagerada, pop, psicodélica, absurda y un poco naif del mundo de los superhéroes. En el que salta, de escribir y tratar con personajes periféricos y marginales, a escribir a la plana mayor tanto de DC como de Marvel. Este progreso se vincula con su ascenso profesional, con su posición absolutamente central en la industria que viene aparejada con el hecho de volverse un artista “hot”, muy requerido, disputado por ambas compañías. Esto va acompañado de una voz

<sup>1</sup> El concepto de “evento” o “crossover” en el cual las líneas narrativas dispersas en una multitud de series de pronto encuentran su climax ante una ocasión límite que resetea o modifica el universo compartido para hacerlo avanzar hacia su próxima fase, es una de las formas más autóctonas del género superheróico pero, además, es una estructura que se está importando a otros formatos, como la televisión o el cine, con visible éxito.

<sup>2</sup> Además se podría hablar de dos líneas simultáneas todo el tiempo: por un lado su trabajo independiente y por otro su trabajo superheróico. Sin embargo estas dos líneas se entrecruzan y polinizan de forma cruzada de forma constante: no se puede pensar en *New X-Men* (y *MarvelBoy*) sin *Seaguy*, no se puede pensar en *JLA* sin *The Invisibles*, no se puede pensar en *Multiversity* sin *Annihilator* y *Nameless*.

autoral particular, que rescata conceptos y personajes abandonados y también cierta textura de los comics de los años 60<sup>3</sup> y 70, una sobreabundancia de ideas absurdas que apunta a la noción de “thrillpower” (Ewing, 2007), concepto nacido en la revista británica de ciencia ficción *2000AD* que reza que cuantas más imágenes, conceptos, e ideas absurdas pero atractivas para chicos de 10 años, agregas en tu historieta ésta quizás no sea la mejor, pero llamará la atención del lector. A esto le agregaba una precisa visión para captar el zeitgeist musical, de la celebridad y de la moda, que está muy presente en *New X-Men*, probablemente el comic que creo la noción de la historieta como una canción pop, y que a la vez dobla como una manera de construir su propia imagen como “el escritor de superhéroes con onda”.

A ese, en la cima de sus poderes y conquistándolo todo, le sigue el Morrison que va del 2005 hasta aproximadamente el 2011. El más predicador, el que da las entrevistas donde asegura que el universo DC es una entidad viva (Gravett, 2003), el que comienza una etapa de su carrera en el cual las obras dejan de ser canciones pop para comenzar a convertirse en grandes álbumes prog, llenos de referencias y menciones, de detalles ocultos, cada vez más barrocas, cada vez más marcadas por las conexiones con historias viejas, no solo del Universo DC sino también de él mismo, en una carrera que había construido su propia continuidad y red a lo largo de diferentes títulos.<sup>4</sup> Este es el Morrison de *Batman*, *Final Crisis*, *Seven Soldiers* y *52*. También en esta etapa realiza su obra más apolínea y perfecta en un sentido clásico, *All Star Superman*. Que, sin embargo, no carece de conexiones con su corpus de trabajo más amplio.

Este Morrison encuentra un límite en dos eventos: por un lado la publicación de su librohistórico *Supergods*. Allí, Morrison realiza una serie de comentarios muy desafortunados sobre Jerry Siegel y Joe Shuster<sup>5</sup>:

Si escuchás a las voces correctas, oirás y crearás lo que yo oí y creí creciendo en este negocio, y no pasará mucho tiempo hasta que se despliegue un oscuro y malvado cuento de hadas: la macabra fábula de advertencia de dos inocentes chicos de diecisiete años seducidos por las lenguas bífidas de los

---

<sup>3</sup> Especialmente del período denominado “Silverage” o “Edad de plata” que va de finales de los años 50 a principios de los setentas y se caracteriza por el renacer del superhéroe, su mezcla con conceptos de ciencia ficción y la aparición de Marvel Comics como la segunda editorial más importante del mercado.

<sup>4</sup> En este sentido quizás se pueda hablar de un Morrison autoral más completo en el modo en que lo comprendían los Cahiers du Cinema (Bazin, 1957). ¿De qué habla la obra de Morrison entre 2005 y 2011? De sí mismo, de su producción previa, de dos o tres obsesiones que reaparecen de forma continua.

<sup>5</sup> Jerry Siegel y Joe Shuster, creadores de Superman, vendieron su personaje por 130 dólares y un contrato para producir material para la compañía. Luego de 10 años de trabajo intentaron demandarla por los derechos de su creación solo para ser enviados a la calle y luego recontratados en los cincuenta para producir material que salía sin su firma. Shuster se quedó ciego en los sesenta y eso le impidió seguir dibujando. Solo en 1975, luego de una intensa campaña de desprestigio previa a la salida de la película de Superman, lograron que DC reconozca su autoría y les brinde una pensión vitalicia. Su caso es emblemático del maltrato a los autores por parte de la industria norteamericana del comic.

capitalistas gordos de dibujos animados y los chupasangres en sombrero de copa. En esta tragedia de Hollywood, Jerry Siegel y Joe Shuster son presentados como dos ingenuos de ojos grandes en un mundo de predadores con dientes aserrados.

La verdad, como siempre, es menos dramática. El trato fue hecho en 1938, antes de que Superman estallase. Siegel y Shuster tenían ambos veintitrés años cuando vendieron el copyright de Superman. Habían trabajado juntos por varios años en el mundo asesino de las publicaciones periódicas pulp y, como tantos otros dibujantes, músicos y artistas estaban creando un producto para vender. Superman significaba poner un pie en la puerta, una potencial oportunidad que quizás generase demanda hacia ellos como productores de contenido pop de primer nivel. Superman fue un sacrificio a los dioses del éxito comercial. Si mi propio entendimiento de la mente creative tiene algo de peso, sospecho que tanto Siegel y Shuster imaginaron que crearían otros, mejores, personajes. (Morrison, 2011, 12-13)<sup>6</sup>

Esto fue luego complementado con una serie de declaraciones a Rolling Stone en una entrevista poco después de la salida del libro (Hiatt, 2011a y 2011b), donde la emprendía en contra de Chris Ware y el comic independiente como un todo, reforzaba sus opiniones sobre Siegel y Shuster y básicamente quedaba como un provocador innecesario. Estas declaraciones fueron además extendidas en otro reportaje concedido a Comic Book Resources, donde decía que *“creo que las historias sobreviven a todas esas complicaciones. Mirás a las personas que crearon a esos personajes y están todas muertas. Pero los personajes, probablemente, seguirán estando de aquí a 50 años”* (Phegley, 2011).<sup>7</sup>

Mi hipótesis es que la visión de la realidad y de las creaciones artísticas de Morrison choca con una pared. En el sistema mágico/de creación del escritor los grandes personajes son más importantes que los creadores, tienen una vida independiente, una especie de supra-existencia compuesta de la infinidad de detalles, historias, momentos, períodos artísticos y complejidades que se han ido agregando a la idea original, que contribuyen a su “conciencia”, a la idea de que un objeto cultural puede tener tantas aristas que se puede comportar como un ser real. La biografía de Superman es más real para nosotros que la de Siegel y Shuster, porque es más compleja, contiene más historias, y además es perpetuamente accesible a través de la lectura de los materiales archivados y perpetuados por una compañía. Por ello Morrison

---

<sup>6</sup> La traducción me pertenece.

<sup>7</sup> Esta es una visión recortada del mensaje último de *Supergods* (que es confuso, cuando menos). Allí habla de cómo *“Nuevas marcas pueden ser cultivadas en las granjas de conceptos de los universos ficcionales bajo los auspicios de los intereses corporativos que los controlan, manteniendo, recortando y cuidando sus florecientes jardines de papel de diario y tinta (...) Las personas creativas sostendrían personajes como Spider-Man, derramando su sangre y sudor en la tinta para dar sus vidas por él”* (Morrison, 2011, 118). O sea, la idea del creador como sacrificio frente al personaje, siempre más importante, algo no tan alejado a lo que remarcan sus críticos.

cree (o creía) que debíamos volvernos ficcionales, escribiernos en nuestras obras, usar lo que denomina *fiction-suit*: un avatar ficcional que nos permite interactuar con la narrativa.<sup>8</sup>

Esto es diferente a la visión de Alan Moore, el otro inmensamente influyente escritor de historietas inglés con el cual Morrison es a menudo comparado y con el cual se encuentra enfrentado por motivos artísticos y éticos. Para Moore las historias son lo más importante. Y las historias son siempre narradas por alguien, cuyo nombre puede perderse en el tiempo, pero la manipulación de historias implica un respeto a quiénes las concibieron. El producto no se separa del creador por completo ni se convierte en una mercancía que lo opaca. Moore piensa que existe un espacio platónico de las ideas, donde todas y cada una de las creaciones de la mente humana van a residir y esperan ser “convocadas” a través de actos rituales de actualización y recontextualización cultural. La idea de Moore es mucho más comunitaria, y apuntada hacia los mecanismos del pastiche, la intertextualidad, la parodia, la ironía o el homenaje. Asimismo, tiene un componente que podría considerarse folk ya que trabaja mayoritariamente con creaciones sin copyright (o a punto de perderlo), parte de un acervo cultural común. De hecho, la idea de que una gran compañía maneje las creaciones es anatema para Moore y sus ideales de izquierda.<sup>9</sup>

Morrison, mientras tanto, concibe a los superhéroes como entidades donde los autores pierden importancia con el paso del tiempo, y esto lo hace más conservador y tiende a soslayar el acuciante problema de la propiedad intelectual. Asimismo, en la última década trabajó de forma casi exclusiva para DC Comics, forjando una alianza con la compañía que Moore odia.<sup>10</sup>

Asimismo, la noción de “emergencia” (adoptada de la biología y entendida en forma ramplona comola sumatoria de organismos simples que dan forma a una entidad más compleja) como aparece en las declaraciones de Morrison también está marcada por su concepción de la magia, que se enrola en aquella llamada *chaos magick*, individual y centrada

---

<sup>8</sup> Morrison se escribió a sí mismo (o a una versión glorificada) a menudo en sus obras, especialmente en *The Invisibles*, su primer manifiesto artístico, en donde tomaba la forma de King Mob, un revolucionario raver, pelado, lleno de piercings y vestido en cuero.

<sup>9</sup> La idea acerca de la ficción en Moore forma el trasfondo y columna vertebral del mundo en el que se desarrolla *The League of ExtraordinaryGentlemen* y es explicitada asimismo en el tratado mágico-teórico que es *Promethea*, donde además se conecta la Imateria (el plano de las historias, lo ficcional y la imaginación para Moore) con la Cábalá judía y el Árbol de la Vida como autopista que conecta lo material y lo inmaterial. Asimismo, está presente en “The Moon and Serpent Grand Egyptian Theatre of Marvels”, un artículo escrito junto con Steve Moore en 2002 donde inventa al dios Glycon, títere con cabeza de serpiente, al cual venera al día de hoy.

<sup>10</sup> Los motivos del odio de Moore a DC son variados, pero pueden resumirse en el hecho de que la compañía se quedó con los derechos de *Watchmen*, que en algún momento le habían prometido.

en rituales pequeños apuntados a modificar la realidad en maneras beneficiosas para el que los dispara a través de la manipulación de palabras y símbolos, piedra basal de la práctica ocultista, que considera que los símbolos y aquello que representan son intercambiables y que la modificación de uno afecta al otro (Carroll, 1987).

Creo que Morrison se percató a partir del 2011 que para el ambiente de los comics en general, los personajes y las “ideas” que existen en el mundo de lo platónico, sin ningún tipo de vínculo con las realidades políticas y económicas, no son tan importantes como las verdaderas “batallas por la historia” que incluyen de forma acuciante a los derechos de los creadores que fueron arruinados por las grandes compañías. Y que ningún escape hacia un mundo de manipulación de signos y narrativa iba a reemplazar la extracción desproporcionada de plusvalía intelectual y cultural. Paul Gravett lo acusó de ser un “companyman” de DC Comics en un artículo demoledor (Gravett, 2011). J. Caleb Mozzoco utilizó las propias cifras que da en el libro para develar algo que ya todos sabíamos: Grant Morrison podrá tener raíces proletarias en un suburbio de Glasgow, pero hoy en día es un millonario que se pasa la mitad del año en Los Ángeles (Mozzoco, 2011). Dan Nadel, editor del *Comics Journal*<sup>11</sup>, criticó su egomanía y su incompreensión del mundo de los comics independientes (Nadel, 2011). Y David Brothers básicamente se preguntó cómo pudo pasar de ser una figura contracultural a un hombre del establishment a la vez que defendía el valor del trabajo que se deposita al crear algo con tu propia mente y tus propias manos (Brothers, 2011).

El otro hecho importante que desarticuló esta etapa de Morrison fue el relanzamiento de DC Comics en 2011, el *New 52*, momento en que la compañía decidió “reiniciar” su universo con versiones más jóvenes de sus personajes, removiendo años de historias y de continuidad en pos de volverlas más atractivas para una potencial nueva audiencia. Al escocés le arruinó planes de años en los títulos que escribía y le demostró su propia insignificancia en el esquema general de la compañía. Si de 1996 a 2005 fue la etapa imperial de Morrison,<sup>12</sup> el período en donde no podía hacer nada mal, donde cada una de sus ideas generaba un efecto expansivo que modificaba los límites de lo posible en el comic de superhéroes, donde todos lo amaban; 2005-2011 es el período en el cual el mundo editorial comienza a girar en otra dirección pero las ideas, conceptos y cosmovisión que sostuvieron al escritor durante mucho

---

<sup>11</sup> La revista de crítica de historietas más longeva y seria de los Estados Unidos, publicada desde 1977 y que se ha caracterizado por una intensa campaña de defensa de los derechos de los autores y en contra del superhéroe.

<sup>12</sup> El concepto de Fase Imperial fue creado y definido por Neil Tennant de los Pet Shop Boys para hablar del momento en que un artista pop “no puede equivocarse” a los ojos del público, de la crítica y del mundo en general. El concepto fue sistematizado y desarrollado como herramienta teórica por Tom Ewing en un artículo del 2010 aparecido en Pitchfork que seguimos aquí.

tiempo le permiten continuar complicando su propio discurso. Y, además, está protegido por DC Comics donde es el escritor más destacado, exitoso, vendedor, creativo y privilegiado.

A partir de 2011 esta ilusión se termina. Se agrega, además, la lenta predominancia de otros autores que prefirieron diversificar su producción y no enrolarse en una sola compañía, gente como Matt Fraction, Kieron Gillen, Jason Aaron, Jonathan Hickman, escritores que habían crecido leyéndolo y que tomaban parte de su estilo y sus ideas, lo mezclaban con sus propias idiosincrasias y lo llevaban a nuevos lugares, más adecuados a la contemporaneidad de sus propios lectores, más jóvenes y con marcas culturales diferentes a la juventud de los 90s y 80s que el escocés supo conocer, que ocupan la internet (un lugar donde Morrison nunca tuvo una presencia estelar) y se encuentran preocupados por nuevas políticas de representación e identidad propias del progresismo y feminismo de la tercera ola.

Todo esto hace que Morrison pase de una posición conquistadora y avasallante a una posición de defensa. Sus trucos parecen viejos, sus ideas remanidas. La narrativa que contaba que los superhéroes nos iban a salvar porque eran ideas que representaban lo mejor del ser humano y su posibilidad de actualización permanente se cae a pedazos a medida que las editoriales se transforman en granjas de propiedad intelectual cuyo objetivo final es conseguir sinergia multimedial y los mejores autores llevan sus ideas lejos de los grandes editoriales y de los superhéroes.

## 2. La obra

*En la literatura moderna, todo personaje, cualquiera que sea su carácter y posición social, y todo episodio, tanto fabuloso como de alta política, o limitado a lo doméstico, pueden ser tratados por el arte imitativo, y lo son la mayoría de las veces, de manera severa, problemática y trágica.*

(Erich Auerbach, *Mimesis*, 1996, 37)

*La conexión temporal-horizontal de los acaeceres se disuelve, el “ahora” y “aquí” ya no constituyen eslabones de un decurso terrenal, sino que son algo que siempre ha sido y algo que ha de consumarse en el futuro, y, propiamente, ante los ojos de Dios, se trata de algo eterno, de todos los tiempos, algo consumado en fragmentario devenir terrenal.*

(Erich Auerbach, *Mimesis*, 1996, 76)

Morrison explicitó en muchas entrevistas antes de la salida de *Multiversity* que su objetivo para el proyecto era abandonar la “escritura automática” e “improvisada” que venía empleando en proyectos como *Batman*, *Action Comics* y *Final Crisis* y producir una obra arquitectónica, estructuralmente bella y muy pensada. Eso, en parte, justificó también la demora en la salida del proyecto, que se anunció en 2009, poco después del final de *Final Crisis*<sup>13</sup>, obra de la que es una continuación más o menos directa. Sin embargo, el germen de la idea proviene del final del año 2007 momento en que se reestablece la noción de multiverso a DC Comics, compuesto de diferentes tierras donde habitan variaciones de sus personajes más populares. O sea, 7 años de gestación. En el ínterin DC relanzó su línea editorial. Mientras tanto, Morrison reescribía.

La sensación que transmite *Multiversity* es de un trabajo obsesivo con el detalle y el simbolismo, una obra barroca y recargada que busca que cada elemento funcione en distintos niveles. Se encuentra formada por nueve números: dos bookend que dan el marco general de la historia, más siete especiales, cada uno situado en una tierra y con un dibujante diferente, que van avanzando la narrativa a la vez que intentan contar una aventura individual. La forma más clara que he encontrado de pensarla es que es el *Watchmen* de Morrison. Y no solo por la deconstrucción/comentario/reescritura de la obra de Moore en términos morrisonianos que se realiza en *Pax Americana*, sino también por la atención a cada pequeño elemento y la estructura. Esta misma obsesión hace que la obra, además, funcione en varios niveles: es una reflexión sobre la industria de la historieta, un tratado sobre la historia del superhéroe más efectivo que *Supergods*, una despedida a DC Comics y al lugar que Morrison ocupó en la compañía estos últimos años y un alegato en pos de tener cuidado con el tipo de cultura que consumimos y los tipos de historias que nos contamos que no promulga la idea del superhéroe como la cura de todos los males. Un retorno a lo chamánico y comunitario, a la concepción de que las historias dan forma al mundo, de parte de un autor que venía perdido en un mar de individualismo.

Cada número actualiza y escenifica una forma del superhéroe a lo largo de su historia. Partiremos de ellos para luego progresar al conflicto principal de la serie. *Secret Society of Superheroes*, con ImmortalMan como viajero trotamundos, DocFate como DocSavage, un

---

<sup>13</sup>*Final Crisis* fue otro evento de DC Comics basado en la premisa del triunfo de un dios maléfico que logra esclavizar a la tierra mientras sus héroes más importantes se encuentran incapacitados. Publicado entre 2007 y 2008 y publicitado con el slogan “El día que el mal ganó” estuvo plagado de demoras en su publicación, cambios de artistas y un tipo de escritura experimental de Morrison que causó ira entre los lectores, que lo acusaron de incomprensible.

universo basado en el art deco y los sueños previos a la Segunda Guerra Mundial, es la idea del superhéroe filtrada a través de la influencia de los pulps, la aventura, la indefinición de la Golden Age<sup>14</sup>, cuando todavía el superhéroe era algo sucio e inmoral, cuando las reglas de juego de sus historias aún no habían sido definidas y la violencia, la muerte y el absurdo formaban parte de las mismas. Cuando el comic book era el producto de hombres grandes y cansados para los cuales el género era simplemente otro trabajo. Algo de ese pragmatismo permea *SOS*. Y, sin embargo, cuelga como una sombra del futuro la moralidad tradicional del superhéroe. La invasión de la tierra espejo funciona como la Gran Guerra, el fin de las ilusiones, la conversión del superhéroe en una serie de reglas como “no matarás”. De hecho, los protagonistas pierden cuando asesinan.

*TheJust* es el superhéroe como telenovela, la excrecencia mutante del estilo Chris Claremont<sup>15</sup>, a la vez mezclado con la noción del legado, la idea de que un héroe puede ser reemplazado por su hijo/compañero/fan cuando muere o es incapacitado, que tan importante fue para DC en los noventas. Una noción, por otro lado, que se encuentra de forma constitutiva dentro de los X-Men: al ser una raza y no un grupo, la renovación de personajes es mucho más fácil, y los equipos de X-Men siempre han sido diferentes. Si en DC creen más en un héroe individual, la obsesión de Marvel con la metáfora de la minoría ha formateado un concepto más colectivo. Sin embargo, lo más destacable de *TheJust* es que es una exploración sobre la anhedonia de la juventud que jamás se convierte en una crítica devastadora. Los padres (Superman, Batman, etc.) de los protagonistas adolescentes de *TheJust* han resuelto todo. Básicamente propone que en un mundo donde el sueño del superhéroe ha triunfado **no hay nada que hacer**. No hay nada que construir. En cierta manera no hay trabajo. Y que el problema no es la juventud de sus protagonistas sino simplemente la falta de opciones significativas que le den sentido a una vida. Lo cual dobla como una crítica bastante dura de la idea del superhéroe: ¿Qué queda luego de su éxito más que el fin de la historia, el fin de la utilidad, el fin del conflicto, reemplazado por micro-peleas entre personalidades a la manera de las luchas en Twitter de los famosos?

El tercer número se titula *Pax Americana* y es una exploración de dos conceptos. Por un lado la idea del superhéroe como depositario de neurosis modernas que le dan un plus de realismo.

---

<sup>14</sup> Se denomina “Golden Age” o “Edad Dorada” al período comprendido entre la aparición de Superman y el fin de la Segunda Guerra Mundial (1938-1945) momento de extrema popularidad y ventas del formato comic book y de los superhéroes en general, embanderados en la lucha contra el fascismo.

<sup>15</sup> Claremont, guionista de los X-Men durante casi 20 años fue uno de los principales responsables de su éxito y patentó un estilo de escritura que combinaba en partes iguales la aventura superheroica con los enredos románticos y los conflictos interpersonales que se prolongaban en el tiempo típicos de la forma telenovelesca.



En otras palabras, la idea *Watchmen*/Alan Moore del mismo, pero no solamente en su concepción temática (neurosis, cuestiones sexuales, violencia, la incapacidad de la idea para cambiar el mundo) sino también en su condición estructural. Una de las mejores partes de *Supergods* tiene que ver con su análisis de *Watchmen*, que Morrison encuentra a la vez perfecta, puntillosa y carente de vida, una máquina montada por Moore de la cual sus personajes no pueden escapar: “*A pesar de sus pretensiones de realismo, Watchmen dejaba al desnudo su propia naturaleza sintética en cada línea astutamente orquestada, careciendo del caos, mugre y la arbitrariedad non sequitur de la vida real.*” (Morrison, 2011, 203).

*Pax Americana* es una reescritura de esta obra que emplea los personajes originales que quería usar Moore<sup>16</sup> para narrar una historia con una cronología invertida en donde los superhéroe son agentes del gobierno y el Presidente de los Estados Unidos planea su propia muerte. *Pax Americana*, a diferencia de *Watchmen*, deja múltiples agujeros en la trama: personajes que obtienen la auto-consciencia y desaparecen de la página ante nuestros ojos para irse quién sabe dónde, asesinatos que no son explicados, personajes, comenzando por el mismo Presidente Harley, que no se sabe si están del lado de los “buenos” o los “malos”. Si *Watchmen* es un perfecto mecanismo de relojería, *Pax Americana* es un tambor centrífugo. Es un comic, también, que está plagado de dualidades entre sus protagonistas, que actúan de forma razonable y enloquecida al mismo tiempo, que creen, todos, que están haciendo lo mejor para justificar actos horribles, que pone en práctica una verdadera ambigüedad. Si *Watchmen* se come a sí mismo, *Pax Americana* va hacia atrás y hacia delante simultáneamente sin jamás cerrar el bucle.

En segundo lugar, y a la vez, también es una crítica del superhéroe como arma de estado a la manera de Mark Millar.<sup>17</sup> La consecuencia final de tomar al superhéroe como un agente de los poderes reales es la militarización que acontece en *The Ultimates* y *Civil War*, en el cual

---

<sup>16</sup> Originalmente Alan Moore, cuando concibió *Watchmen*, quería que sus protagonistas fuesen los personajes de la desaparecida editorial Charlton, que habían sido adquiridos por DC Comics. Sin embargo, la compañía planeaba usarlos en nuevas series. Por ello, Moore se vio obligado a crear personajes nuevos con características análogas a estos.

<sup>17</sup> Mark Millar es un escritor escocés que fue gran amigo y discípulo de Morrison durante los 90s hasta que motivos desconocidos los separaron iniciando una larvada enemistad que continúa hasta el día de hoy. Millar se caracteriza por un estilo de escritura basado alrededor de “grandes momentos” impactantes, un desarrollo de personajes que tiende a lo macho y lo superficial, el retocar héroes clásicos con un giro violento y moderno. Su sensibilidad se encuentra muy en sintonía con el gusto del fan de superhéroes promedio, tuvo una larga etapa muy exitosa en Marvel (con sus puntos más altos en *The Ultimates*, una reversión de los Vengadores en clave militarista y *Civil War*, una metáfora sobre la libertad y la seguridad usando a Capitán América y IronMan) antes de establecer Millarworld, su propia línea de comics en la editorial Image. Aparejado siempre con dibujantes muy vendedores, Millar además ha logrado que gran parte de su obra se adapte al cine, un objetivo elusivo para Morrison. Si Moore es el padre, Millar es el hermano díscolo y repentinamente más exitoso con el cual lo une una relación de arrogancia y resentimiento.

deviene arma de destrucción masiva, parte del complejo militar-industrial. Como si mandar al Comedian y al Doctor Manhattan a Vietnam fuese el pecado original que luego nos trae “*You think this A stands for France!*?”<sup>18</sup>

El número siguiente, *Thunderworld*, pareciera ser el homenaje al superhéroe como imaginación y psicodelia, los años sesenta con todo el optimismo y la inocencia, la idea de que la imaginación es más poderosa que el mal. Es el único número que termina bien, de forma redonda, y que acumula conceptos livianos como el de un día inventado artificialmente, cocodrilos gigantes, jetpacks y cosas así. Pero también introduce otro adversario en la forma de la Legión de Sivanas, con variabilidades que van de lo más inocente a lo más oscuro con ese Sivana-Lecter que solo quiere violar a Mary Marvel y que parece una velada crítica a la DC de mitades de los 00s. Y también propone que la muerte de la magia, reemplazada por la ciencia oscura de Sivana, se parece demasiado a un trabajo de oficina de 8 horas. A simple vista, otra remanida llamada a las armas para las huestes de la creatividad pero: ¿de dónde surgen los productos de la imaginación sino en la diaria rutina de sentarse y escribir o dibujar, muchas veces más que ocho horas, en soledad? No hay que confundir lo creativo con la panacea.

El siguiente episodio es una guía de campo al nuevo multiverso que está describiendo Morrison. El *Guidebook* es un quiebre conceptual que también funciona como un capítulo intermedio en la historia y que toma al superhéroe como una forma de obsesión y clasificación. Como pasatiempo de lectura para nerds. Como organización de fichas y datos. Como búsqueda de un orden imposible.<sup>19</sup> El *Guidebook* es eso: saturación informativa y búsqueda de conexiones. Algunos lo criticaron porque era un relevamiento de variaciones dentro de un espectro cuando podría haber sido tanto más: todas copias de Superman, Batman y Wonder Woman. Pero la gracia es esa: por un lado porque ya no es el trabajo de Morrison inventar nuevos personajes viables por los cuales no va a ver un centavo en el largo plazo, por otro lado porque cuando la repetición de un tema se vuelve tan fructífera, como aquí, se

---

<sup>18</sup> Que es exactamente lo que le dice el Capitán América chauvinista y conservador de Millar a un invasor alienígena justo antes de matarlo, señalando el espíritu indomitable de los Estados Unidos de América a los cuales hace referencia la A en su capucha y riéndose de la capitulación francesa en la Segunda Guerra. Para darle un giro más a la cuestión, el comic donde sucede esto fue publicado en noviembre de 2003, en plena Invasión a Irak por los Estados Unidos, que fue fuertemente criticada por Francia.

<sup>19</sup> Me recordo a un libro que armamos con mi padre cuando era niño. Compraba las ediciones españolas de los comics de DC de Zinco que traían fichas biográficas y descriptivas de los personajes al final de sus páginas. Además, compraba la edición argentina de DC editada por Perfil, en donde Rafael de la Iglesia y Andrés Accorsi publicaban notas similares con el título *Orígenes Secretos*. Con ánimo coleccionista que no se templaba ante la destrucción, solía recortar las fichas hasta que tuve una cantidad suficiente para hacer encuadernar. Mi padre lo llevó a un encuadernador que logró que esa masa de papel quede como un libro. Hasta el día de hoy lo conservo.

transforma en algo nuevo y demuestra su riqueza. Remixar sobre las versiones espejo y remezclas de los principales personajes de DC, como la tierra basada en Image a principios de los 90s, o aquella construida sobre Astro City, o sobre Big Bang Comics<sup>20</sup>, pone en evidencia un trabajo de distorsión hasta un horizonte en el que lo permanente es un vago arquetipo cuyo diseño y propósito son eternamente mutables.

Pero además, y más importante, el *Guidebook* toma al superhéroe como un motor de historias. Es una babushka de historias: en un nivel hay un Batman chibi y un Batman nuclear<sup>21</sup> enfrentándose a los Sivana en una estación espacial abandonada. En otro Kamandi, Prince Tuftan y Ben Boxer investigan la Tumba de Darkseid.<sup>22</sup> En un tercero, la historia misma de los eventos de Crisis y el Multiverso, desde el encuentro entre Jay Garrick y Barry Allen hasta el presente. Allí, una vez más, Morrison propone su teoría de que el universo DC es una infección de historia en la página en blanco, una literalización del acto de creación de una historieta, y que el conflicto surge del intento de contener ese “pecado” narrativo original. Sin historia no hay nada y una vez que hay historia hay conflicto: el crossover es una forma de choque prototípico, por ello siempre gira alrededor de la idea de la amenaza última y el sacrificio final. A la vez coloca al evento, el Apocalipsis siempre diferido, como la forma narrativa default y tradicional del comic de superhéroes. Algo que, si somos honestos, no está en su concepción, pero que los últimos 30 años si se ha vuelto su estado standard, evento tras evento, calamidad tras calamidad, invasión tras invasión para vender más revistas.

Allí Morrison termina de revelar otro de sus objetivos con *Multiversity*, que es básicamente re-escribir *Crisis on Infinite Earths*. Los dos book-ends dibujados por Ivan Reis y el *Guidebook* funcionan como una *Crisis* comprimida. Es curioso que casi no hable de esta, la historieta que por primera vez destruye y reorganiza el universo DC. En *Supergods* casi ni la menciona, prefiriendo concentrarse en *Watchmen* y *Dark Knight Returns* como avatares reconocidos del inicio de una edad “adulta” del comic de superhéroes. Pero *Crisis* es tan responsable como ellos. *Crisis* introduce el concepto del hecho límite, la idea de que una vez al año una historia manufacturada como el punto nodal de una red cambia parte de los paradigmas del universo. Da lugar a un tipo de narrativa que nunca termina de ser independiente ni tampoco termina de

---

<sup>20</sup> Todos universos ficcionales en donde sus principales personajes están basados en analogías de los más notorios héroes de DC.

<sup>21</sup> Uno basado en los personajes enanos y super-deformados comunes en el manga japonés, otro un superviviente de una guerra nuclear al estilo de los comics de ciencia ficción de los años 50.

<sup>22</sup> Toda esta historia acontece en un universo basado en las creaciones de Jack Kirby para DC. Kirby, co-creador de la mitad del universo Marvel con Stan Lee, es otro notorio caso de explotación y destrato por parte de las compañías, ya que durante mucho tiempo Marvel se negó a reconocerle su co-autoría e incluso la devolución de sus páginas de arte original.

estar integrada del todo en el tapiz del universo y que se mueve por *stop and go*. Mina la independencia del título y el creador original. *Crisis* da a luz al universo DC moderno. *Crisis*, además, reescribe el pasado. Y es una obra operática, repleta de cientos de personajes, que va de lo más bajo a lo más alto, exactamente como Morrison destaca en *Supergods* sobre *The Kree Skrull War* de Roy Thomas, Neal Adams, Sal y John Buscema.

Finalmente el *Guidebook* también funciona como un mapeo, como una cartografía imaginaria que solo puede funcionar en la página. ¿Alguna vez se preguntaron qué curioso que es que un mapa y un dibujo sean más o menos lo mismo? ¿Qué un mapa de un territorio ficcional, como Oz o Gotham, esté creado de lo mismo de lo cual están hechos los eventos que suceden allí dentro? No es exactamente que el mapa es el territorio, sino que su material es idéntico, y que la diferenciarepresentativa descansa en los distintos grados de abstracción y en los diferentes niveles de observación.

Luego viene *Mastermen*, situada en un mundo donde Superman aterrizó en la Alemania nazi, ayudándolos a ganar la Segunda Guerra, que es la reflexión del superhéroe como fascista y como comentario político. Como si Morrison hubiese leído a Eco, Mattelart y Dorfman, es una respuesta a los críticos que ven en los superhéroes simplemente el ejercicio de la fuerza brutal y el estado policiaco, el capitalismo siempre idéntico a sí mismo y la dominación cultural. Morrison lleva esa idea a su lógica conclusión. Y lo que propone es un mundo estéril, perfecto pero abandonado, carente de creatividad, que sigue copiando las formas y las referencias culturales de un nazismo de mitad de siglo, Wagner, la arquitectura monumental de Speer, los mitos germánicos, que no ha **producido** nada nuevo. En un momento los nazis queman los comics de superhéroes cuando ya conquistaron los Estados Unidos, como si Morrison, en un gesto anti-adorniano, dijese que esas historias mal dibujadas y narradas de la Edad Dorada, producidas en masa, son una alternativa mucho más vibrante a la tiranía de la gran cultura. Y es perfecto y apropiado que ese mundo esté dibujado por Jim Lee, quién con su grafismo funcional y a esta altura carente de lo que lo hizo distintivo en los 90s al haberse convertido en el “estilo de la casa” de DC, con sus líneas rasposas y su arquitectura y fondos de ningún lugar, transmite de forma perfecta esa utopía muerta.

*Mastermen* también es una reflexión sobre las ilusiones de la historia y el lugar de los triunfadores y los villanos en la misma: sí, claro, los nazis han triunfado matando muchísima gente, pero a la vez el mundo que han construido no parece ser tan terrible como aburrido, y por supuesto que a los ciudadanos nacidos bajo su égida (como ese Batman con un bate) no

les importa, porque sucedió mucho antes de su tiempo, y ellos están felices con lo que tienen. A la vez, los FreedomFighters, los “héroes”, compuestos por representantes de diversas minorías, son mostrados como villanos en muchos aspectos. A pesar de que uno quiere que ganen también actúan como terroristas que emplean las técnicas de intimidación y atacan poblaciones inocentes, aliándose con un Sivana nazi. ¿Si ya perdiste hace décadas, de qué sirve tu guerra? Es todo fútil, es un comic sin buenos, solo con villanos, en donde incluso Superman es una especie de niño deprimido que tira abajo lo que ayudó a construir con una mezcla de aburrimiento y culpa. Otra vez la idea de la utopía como anhedonia.

Y, por último, *Ultra Comics*. *Ultra Comics* es una historieta que clama venir de “el mundo real” o la Tierra 33. La Tierra 33 es “nuestro” mundo dentro del multiverso DC, sin superhéroes. Asimismo, es un comic del cual Morrison ha dicho, en otra de sus declaraciones rimbombantes, que debería funcionar como un superhéroe. O sea, no existe Ultra (el protagonista del episodio) más allá de los confines de esa historieta, cuya materialidad forma su cuerpo, porque en nuestra tierra no existen los superpoderes. Entonces es un personaje que no puede aparecer jamás en ningún crossover o historia porque es literalmente un pedazo de papel con ganchos. Es un producto industrial, fresco de las imprentas de China. A la vez, su logo, como se dieron cuenta en un grupo de discusión sobre *Multiversity* de Facebook, tiene la forma de un comic abierto. Además, es una historia que funciona casi por completo en un nivel alegórico. La banda de niños perdidos, el fin del mundo, los seres gusanoides que atacan a Ultra y son perversiones de los héroes de DC, todo funciona como un conjunto de clichés. Incluso las otras versiones de Ultra, atrapados al final de los tiempos, disminuidos, son como una versión clase B de la fascinación con la permutación y variación que tiene la serie. Y a la vez, este número revela el tema general.

Pero antes, unas palabras sobre los dibujantes. Es común, cuando analizamos las obras de Morrison, pasarlos por alto. Incluso cuando aquellos que elige generalmente son colaboradores bastante cercanos. Y *Multiversity* está diseñada con cada uno de ellos en mente. Y con una idea del dibujo superheroico que se alinea decididamente en contra de las nociones de “estilo de la casa”<sup>23</sup> y que apuesta a la distinción y la claridad. Cameron Stewart, Chris Sprouse, Frank Quitely, Ben Oliver, incluso Doug Mahnke, son todos exponentes de una línea limpia y narrativa, interesada en los cuerpos como elementos en movimiento. Además han

---

<sup>23</sup> Por “estilo de la casa” o “housestyle” se agrupa a los dibujantes que no se desvían de cierto estándar normalizado, generalmente vinculado con el intento de preciso anatomismo, un abundante uso de las páginas dobles espectaculares, cierto apego al naturalismo en caras y cuerpos. En definitiva, a una noción de “buen dibujo” que privilegia el realismo por sobre la exageración y el estilo.

sido elegidos por su consonancia con el contenido. Ya hemos hablado de Jim Lee y Chris Sprouse. Pero quién mejor que Cameron Stewart para una historia llena de monstruos con un toque de inocencia infantil debajo de la cual repta algo oscuro, o Ben Oliver con su fotorealismo brillante y sus colores apagados para una fábula sobre la celebridad. Incluso Ivan Reis cumple una función a la vez pragmática (su capacidad para dibujar increíbles cantidades de personajes); nostálgica (su estilo recuerda mucho a George Perez, Neal Adams, Alan Davis, grandes mojones en el comic de superhéroes como espectáculo visual); y simbólica, ya que al ser una estrella de DC Comics, y al dibujar los números de apertura y cierre, como dijo Joe McCulloch, ayuda a contrarrestar la particularidad gráfica de cada universo con lo que se supone que es el status quo visual del comic de superhéroes hoy en día (McCulloch, 2014).

Retomando, los villanos de la serie son TheGentry, caricaturas de los estereotipos villanescos llevadas al punto extremo donde dejan de ser personajes para convertirse en metáforas, un viejo truco de Morrison.<sup>24</sup> Estos personajes aparecen en los universos y los destruyen con la intención de parar la historia y volverla una repetición de las peores fantasías del fin del mundo, aplanando la diversidad y creatividad.<sup>25</sup> Morrison dijo que el tema de *Multiversity* era las ideas que dejábamos que entren en nuestras cabezas sin ningún tipo de protección, la manera en que la cultura estaba obsesionada con la muerte, el fin de la raza humana, la decadencia de la civilización, y de qué forma luchar contra ello. Y allí se anuda con la idea de evento, crisis y crossover: ¿Qué es un crossover sino otra modulación de lo apocalíptico? TheGentry se comunica entre universos y transmite su infección a través de la historieta. Una historieta embrujada. Que es *Ultra Comics*. Entonces en este número se revela que TheGentry provienen de nuestra Tierra, de la Tierra 33. Es, una vez más, como en *Seven Soldiers* o *Seaguy*, una reflexión sobre como la materia de nuestros sueños se transforma en pesadilla. Esto lleva a ciertos juegos y experimentos bastante efectivos con la lectura y la manera de pasar las páginas en el comic, que culmina con la orden de Intellectron de “*Turn the page, slave*”, algo que obviamente vamos a hacer porque queremos

---

<sup>24</sup>“*TheGentry representan todas esas cosas que simplemente aceptamos. Para mí, el resultado que estoy viendo es una especie de agotamiento del alma, un cinismo, una enfermedad que permea la cultura (...)* Ahí entra el contenido simbólico, en el cual theGentry representa todas estas malas influencias, pero realmente cada uno de theGentry es un tipo de arquetipo villanESCO llevado al extremo. Intellectron es el genio malvado llevado al límite. Dame Merciless es la femme fatale llevada al límite demónico. Demogorgunn es la horda zombie llevada al límite, y así con cada uno de ellos. Lord Broken es el manicomio, ArkhamAsylum, llevado al límite.” (Wilson, 2015)

<sup>25</sup> Otra lectura de *Multiversity* es posible a la luz de las modernas políticas de representación de la tercera ola del feminismo, el movimiento LGBT y las minorías raciales. El grupo de defensores del multiverso que se compone al final de la serie está conformado por una mayoría de personajes de minorías y la exhortación a la variedad ficcional puede entenderse como un llamado a nuevos protagonistas que salgan del molde del superhéroe blanco.

llegar al final de la historia. Y llama la atención a algo que transcurre por debajo de toda historia y que es la relación entre los actos de la imaginación, los personajes, los creadores y los lectores.

Porque si hay algo que permea a *Multiversity* es el tema de la necesidad y la circulación del dinero en relación a la creación y de la corrupción del objeto artístico por el mismo. La serie está plagada de pequeños meta-comentarios, especialmente en *Ultra Comics*, sobre la falta de sentido de la historia o lo ridículo de los villanos. Comentarios que Morrison ha recibido más de una vez de fans reales en relación a sus obras en general, a *Final Crisis* en particular. Inclusive el nombre de TheGentry apunta a la gentrificación de las ideas, la pasteurización y estandarización de los personajes y las creaciones, y la introducción del dinero como medida de todo ello.<sup>26</sup> A lo largo de la serie se repite una figura amenazante: alguien tocando una puerta, asolando la entrada, en cada uno de los diferentes mundos. La imagen clásica del asedio, un tipo encerrado en una habitación con los monstruos a punto de irrumpir, el último recurso, la última resistencia. Pero esta imagen surge de algo común y corriente: la primera escena de la serie muestra a NixUotan, uno de los protagonistas, en su departamento en Tierra 0 siendo visitado por su locataria, golpeando la puerta insistentemente, reclamándole el pago del alquiler atrasado. Dinero que él no tiene. Que es, en definitiva, la experiencia de vida de mucha gente en la actualidad, de gran cantidad de lectores, que viven en departamentos que jamás serán suyos, rellenándolos con cosas que luego deberán mudar, pagando precios absurdos para tener el privilegio de cuatro paredes donde dormir. En el fondo, la productividad es una carrera sin final para sostener un techo sobre tu cabeza.

Y esto es algo que Morrison parece entender por fin aquí, especialmente en la escena final del comic, que produce un cambio de escala llevando el caos, la devastación cósmica y el triunfo final al nivel de lo micro en donde la serie comienza. Habiendo sido salvado por los héroes de 52 universos, le preguntan a Nix que necesita, que requiere, después de todo él los había convocado allí, los había vuelto su ejército y había salvado 52 universos, y Nix contesta que solo necesita 800 dólares para pagar el alquiler. La última página lo muestra atendiendo finalmente el llamado y entregando el dinero a su casera, salvando su universo personal y garantizándose un mes más de aventuras. Algunos comentaristas que no amaron la serie por completo interpretaron esta escena como una aceptación tácita de Morrison de que “lo hizo por

---

<sup>26</sup> Una interpretación menos caritativa de la interminable repetición de Superman, Batman y WonderWoman en los diversos universos podría apuntar a que la misma es una forma de pasteurización y normalización de una idea original.

el dinero”, con lo cual de alguna manera todo el ejercicio de *Multiversity* se volvería un producto de explotación, cínico (Sandifer, 2015; Singer, 2015). Yo difiero. Hay una corriente en los comics de Morrison que está preocupada por la metaforización de la experiencia común y corriente en cuestiones de vida y muerte, destrucción de mundos, choque de planetas, espantos del más allá. Está en *TheFilth*, con Greg Feely simplemente queriendo sobrevivir a la muerte de su gato. Está en *Seaguy*, con un personaje que clama a gritos un sentido para su existencia y compañía para la misma. Está en *SevenSoldiers* con esos secundarios desesperados por dejar marca en un universo que los ignora. Está en *New X-Men* con la ansiedad y angustia de crecer y también, la exuberancia de la juventud y el conflicto generacional subyacente. Phil Sandifer, alguna vez, dijo que el sistema mágico/actitud frente a la vida que propone Morrison es, de algún modo, neoliberal, individualista y retrogrado, en el cual lo único que importa es tu propia actualización como persona, tu propio viaje por el mundo consumiendo hongos, en detrimento de la justicia social y la solidaridad (Sandifer, 2013). Es muy curioso, porque lo que yo me llevo en general de los comics de Morrison es, sobre todo, el deseo de un poco de humanidad y de empatía con el otro en este mundo horrible.

Y, por otro lado, lo que propone nuestro autor es real. O sea: cualquier acto artístico en una industria gigantesca como la del comic norteamericano, y aún más dentro de Marvel y DC es un acto realizado por el dinero, en mayor o menor medida. ¿Qué tiene de cínico mostrarlo? ¿Acaso no es un gesto de sinceridad? Y es algo que a menudo le había faltado a los comics de Morrison en los últimos años. Desde que se perdió en su agujero de conejo de querer despertar al universo DC parecía tener una creencia ciega en el poder de las creaciones manoseadas por la corporación y un completo borramiento de la marca de los creadores que hacen las cosas y ganan dinero pero pierden el producto de su mente en el largo plazo. Y aquí, de alguna manera, en su último magnum opus para DC, con un pie afuera de la compañía, decide concluirlo con un “Sí, ¿saben qué? También lo hice por la plata”. Y me parece magnífico, un acto con bastante de madurez, sinceridad y auto-odio (¡lo cual no necesariamente es una mala cosa!) que prepara el futuro y despide el pasado.

Asimismo, *Multiversity* no descuida la arista de la complicada relación con los fans y el circuito general de circulación-venta-consumo del comic. El gran villano de la pieza, finalmente, es TheEmpty Hand, una especie de demonio sin personalidad que solo aparece para desvanecer a los héroes al final de la historia y prometer lo que siempre dejan en suspenso los eventos: la continuación eterna de lo mismo, la conclusión de la historia como



promesa siempre diferida. Tiene el mismo ícono que Ultra y proviene de la Tierra 33. Los comics malditos que infectan las tierras también. “La mano vacía”, entonces, es una buena descripción de la forma que tiene nuestra mano cuando estamos sosteniendo y leyendo un comic (o un libro).

¿Quién es el villano? ¿Es el guionista que vende su trabajo? ¿Somos los lectores? ¿Es la compañía? Todos contribuimos a que el sistema siga marchando, todos hacemos este mundo de lectores y creadores de superhéroes, de gente que quiere escribir superhéroes (aunque sea un tiempo, aunque sea para luego hacer cosas independientes y personales, porque ama a los personajes, porque quiere contribuir al tapiz del universo, porque ya no es la época de Siegel y Shuster y no los van a explotar tanto, porque creció con esos personajes), de gente que se sentiría un poco más sola si de un día para el otro dejaran de convivir con ellos de una manera periódica.

### 3. El futuro

*Una aptitud es sólo un aspecto de un hombre, no obstante lo cual, por momentos, puede parecer abarcar todo su ser. Ésta es una especie de crisis y sólo puede superarse cuando un hombre cobra conciencia de que el valor que atribuye a su aptitud, la diferenciación que encuentra en ella, en última instancia pueden ser confirmados únicamente por su esfuerzo constante, no sólo por ratificar y respetar las aptitudes de los otros, sino también por ratificar y profundizar la comunidad que es aún más grande que ellas.*

(Raymond Williams, *Cultura y Sociedad*, 2001, 271)

La pregunta que me estuve haciendo estos últimos años sobre la obra de Morrison era: ¿Hacia dónde va? Y la conclusión que venía sacando era que hacía ningún lado.

Pero estos últimos años, luego del anuncio y puesta en marcha de *Multiversity* Morrison comenzó a dar signos de, no sé si un reverdecer creativo, pero al menos un foco de sus actividades en los lugares correctos. Nuevas series en Boom, Image, Legendary, miniseries de 6 números que se centran en conceptos nuevos, una especie de retorno al Morrison de los noventa que se dedicaba a su trabajo independiente. A la vez, anunció el inicio de un contrato como Editor en Jefe de la revista Heavy Metal, lo cual lo retrae a sus raíces aún más

profundas en la escena under de fantasía y ciencia ficción inglesa de finales de los 70s y principios de los 80s.

¿En qué momento se termina la Fase Imperial de Morrison? En el 2005, con su retorno a DC y la finalización de *New X-Men*. Entonces, ¿Cómo le decimos al período 2005-2013? Por un lado hay un clásico absoluto como *AllStar Superman*, por otro hay un montón de trabajos importantes pero de recepción variada y lectura difusa, que sin embargo componen una obra mucho más coherente e interesante de lo que parece a primera vista. Además, descansa en la monomanía: superhéroes, superhéroes, superhéroes. Es como el momento de la vida de un novelista en el que decide finalmente escribir su gigantesca novela naturalista-balzaciana que refleja todos los movimientos del mundo, desde lo más alto hasta lo más bajo, desde los pordioseros de la calle (The Batmen of Many Nations, Bulleteer, Super-Chief), pasando por los secundarios importantes (Dick Grayson, Lex Luthor, Booster Gold), los locos (Bat-Mite, Klarion) y las grandes estrellas (Superman, Batman, etc.), pero con un universo ficcional lleno de hombres con calzas en vez de con burgueses o artistas o comerciantes dublineses. Hipótesis: *Seven Soldiers-52-Batman-Final Crisis-Action Comics-Multiversity* como el *Ulises*, *El Hombre sin Atributos*, *La Comedia Humana*, *La Educación Sentimental*, de Morrison. La Gran Novela Decimonónica del Siglo XXI Sobre Superhéroes.

O sea que los últimos 10 años fueron la exploración, la excavación de una idea de forma obsesiva, la construcción de una catedral.

Ahora parecería que comienza una etapa más estilo “anciano respetable”. Lo poco que se ha visto no es tan diferente a cosas previas de su carrera, pero con cierta simpleza de miras que lo beneficia. Es todavía muy pronto para juzgar al “nuevo viejo Morrison”, pero se puede decir que las señales apuntan a lo indie, autoconclusivo, un período de cuentos cortos y nouvelles.

*Multiversity* resta como la última gran construcción, la última gran catedral, la más perfecta de aquellas que hizo en DC en estos años, la que pareciera ser producto de mayor pasión y cuidado, finamente pulida durante años. Pero resta preguntarnos si, al fin y al cabo, como todas las catedrales, no es un monumento a una etapa muerta y olvidada, cincelada en un idioma que ya nadie entiende.

### **Referencias bibliográficas.**

- Auerbach, E. (1996), *Mimesis*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

- Bazin, A. (1957), "La politique des auteurs". Originalmente publicado en *Cahiers du Cinema* n° 70. Recuperado de: <http://www.newwavefilm.com/about/la-politique-des-auteurs-bazin.shtml>.
- Brothers, D. (2011), "We don't believe you, you need more people". *4thletter*. Recuperado de: <http://4thletter.net/2011/08/we-dont-believe-you-you-need-more-people/>.
- Carroll, P. (1987), *Liber Null & Psychonaut: An introduction to chaos magic*. Nueva York: Weiser Books.
- Ewing, T. (2007), "Before the Giant Scorpions: How 2000AD Put Thrill-Power In My Pop Life". *Pitchfork*. Recuperado de: <http://pitchfork.com/features/poptimist/6588-poptimist-3/>.
- Ewing, T. (2010), "Imperial". *Pitchfork*. Recuperado de: <http://pitchfork.com/features/poptimist/7811-poptimist-29/>.
- Gravett, P. (2003), "Excerpts from "Grant Morrison in Conversation," March 28, 2003, Institute for Contemporary Arts". Mimeo. Recuperado de: <https://es.scribd.com/document/325356968/Excerpts-from-GM-in-Conversation-doc>.
- Gravett, P. (2011) "Grant Morrison: Supergods". *Paulgravett.com*. Recuperado de: [http://www.paulgravett.com/articles/article/grant\\_morrison](http://www.paulgravett.com/articles/article/grant_morrison).
- Hiatt, B. (2011a), "Grant Morrison on the death of comics". *Rolling Stone*. Recuperado de: <http://www.rollingstone.com/music/news/grant-morrison-on-the-death-of-comics-20110822>.
- Hiatt, B. (2011b), "Grant Morrison: Psychedelic Superhero". *Rolling Stone*. Recuperado de: <http://www.rollingstone.com/culture/news/grant-morrison-psychedelic-superhero-20110822>.
- McCulloch, J. (2014), "This week in comics! (8/27/14 – 52 is an Artificial Limit, and other obvious statements)". *The Comics Journal*. Recuperado de: <http://www.tcj.com/this-week-in-comics-82714-52-is-an-artificial-limit-and-other-obvious-statements/>.
- Millar, M. (2002-2003), *The Ultimates vol. 1*. Nueva York: Marvel Comics.
- Morrison, G. y varios artistas (2015), *The Multiversity*. Burbank: DC Comics.
- Morrison, G. (2011), *Supergods*. Nueva York: Spiegel & Grau.
- Moore, A. (1986), *Watchmen*. Nueva York: DC Comics.

- Moore, A. (2002), "The Moon and Serpent Grand Egyptian Theatre of Marvels". Originalmente publicado en *Kaos* #14. Recuperado de: <http://glycon.livejournal.com/6905.html>.
- Mozzocco, C. (2011), "Some lame things Grant Morrison said in public a while back, which are even lamer in context". *Every Day is Like Wednesday*. Recuperado de: <http://everydayislikewednesday.blogspot.com.ar/2011/10/some-lame-things-grant-morrison-said-in.html>.
- Nadel, D. (2011), "Cloud cover". *The Comics Journal*. Recuperado de: <http://www.tcj.com/cloud-cover/>.
- Phegley, K. (2011), "Grant Morrison explores Supergods". *CBR*. Recuperado de: <http://www.cbr.com/grant-morrison-explores-supergods/>.
- Sandifer, P. (2013), "Pop between realities, home in time for tea (52): The Invisibles". *EruditorumPress*. Recuperado de: <http://www.eruditorumpress.com/blog/pop-between-realities-home-in-time-for-tea-52-the-invisibles/>.
- Sandifer, P. (2015), "Comic reviews (Wednesday, April 29<sup>th</sup>, 2015)". *EruditorumPress*. Recuperado de: <http://www.eruditorumpress.com/blog/comic-reviews-wednesday-april-29th-2015/>.
- Singer, M. (2015), "The Multiversity". *I Am Not The Beastmaster*. Recuperado de: <http://notthebeastmaster.typepad.com/weblog/2015/05/the-multiversity.html>.
- Verón, E. (1993), "El sentido como producción discursiva". En: *La Semiosis Social*, pp. 124-134. Barcelona: Gedisa.
- Wilson, M.D. (2015), "That mad rush: digging deep into The Multiversity with Grant Morrison". *ComicsAlliance*. Recuperado de: <http://comicsalliance.com/multiversity-interview-grant-morrison/>.
- Williams, R. (2001), *Cultura y sociedad*. Buenos Aires: Nueva Visión.